

NEWSLETTER N°5, Febrero, 2022

CONTENIDO DE LA NEWSLETTER



SOBRE EL JUEGO



DESARROLLO DEL JUEGO

Plan de estudios y contenidos de INGAME

El equipo de la AEMA sugirió al líder del proyecto, la Universidad de Salamanca, la posibilidad de incluir un grupo asesor de estudiantes universitarios que ayude al desarrollo del WP3. El líder estuvo de acuerdo y ahora mismo tenemos dos grupos asesores de estudiantes voluntarios (uno en el EAA y otro en la Universidad de Salamanca) a los que ya se les explicaron los entregables del proyecto; los estudiantes contribuyen a las áreas de interés del proyecto y al diseño de los campos de acción y trabajan junto con los investigadores para la creación del INGAME. En relación con este tema, los investigadores del EAA (Kyriakidou y Patsarika) presentaron la ponencia titulada: "Ingame: Enacting Youth Citizenry through Serious Gaming" en la conferencia de la Asociación Europea de Sociología en septiembre de 2021.

DESARROLLO DE LA NARRATIVA Y LOS NIVELES DEL JUEGO

En consulta con la AEMA y su grupo de discusión y CSI (estudiantes), ZB&V han elaborado la narrativa del juego para los seis temas elegidos: 1. Igualdad de género; 2.

Educación; 3. Inclusión social; 4. vida urbana; 5. medio ambiente, clima y sostenibilidad; 6. problemas globales (actuales y recurrentes) y, en su caso, escenarios futuros a largo plazo. Cada tema es al mismo tiempo un nivel de juego que hay que completar, incluyendo preguntas (adicionales) de evaluación. Al fin y al cabo, es un juego serio...

La intención del juego es crear conciencia y compromiso ofreciendo información y conocimientos a través de retos y estimulando la interacción. También ofrecerá preguntas abiertas relacionadas con los temas e invitará al jugador a reflexionar y a compartir reflexiones y puntos de vista con compañeros, familiares y/o colegas..

La idea es también que el juego pueda jugarse con los alumnos y ofrezca oportunidades para profundizar en conversaciones, debates y nuevas investigaciones.



La creación de juegos es una oportunidad para adquirir experiencia práctica y acumular valiosos conocimientos al mismo tiempo. Los juegos digitales en forma de juegos serios o juegos comerciales con orientación didáctica tienen una influencia muy positiva en las clases en el aula o durante las actividades extraescolares.

Utilizándolos correctamente con fines educativos, pueden ofrecer efectos motivadores que de otro modo serían difíciles de conseguir. Lamentablemente, este potencial sigue estando infravalorado tanto en la literatura como en los proyectos aplicados, mientras que juegos como los presentados por el proyecto INGAME pueden utilizarse con éxito como método de enseñanza. Esto es especialmente importante en la enseñanza de temas delicados o relacionados con el comportamiento humano o la comunicación interpersonal.

El jugador, en el papel de un avatar humanoide, es capaz de aumentar su conciencia al enfrentarse a tareas que analizan o debaten sobre la naturaleza humana. El alumno tiene la oportunidad de enfrentarse a preguntas reflexivas de forma atractiva, lo que puede ser una herramienta eficaz para ambos, jugando solo o con otros alumnos, fomentando el debate sobre los temas presentados.

PROJECT PARTNERS:



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>